

**INITIATIVE :**

Jetez 2D6, le plus grand résultat aura l'initiative durant le tour.

**MOUVEMENT:**

L'équipe qui a perdu l'initiative choisit un Mech et le bouge. Le gagnant de l'initiative en bouge un à son tour, et ainsi de suite jusqu'à ce que les deux équipes aient bougé l'intégralité des Mechs. (Un Mech peut ne pas bouger mais il faut le compter comme activé pour le tour).

Le mouvement coûte 1 point pour un terrain dégagé, 2 pour une forêt « light » et 3 pour une « heavy ». Orienter un Mech de 60° consomme un point de mouvement.

**Rester sur place :** Le Mech n'aura pas de pénalité pour tirer.

**Marcher :** Se déplace de son nombre de point de mouvement, il aura un malus de +1 pour tirer, mais sera aussi plus dur à toucher.

**Courir :** Se déplace de son nombre de point de mouvement de course, il aura un malus de +2 pour tirer, mais sera encore plus dur à toucher.

**NB :** Une unité peut traverser un hexagone occupé par un allié, mais pas y rester.

**COMBAT :**

**1/Déclarez** toutes les attaques qui vont avoir lieu avant de les résoudre. Et vérifiez que les lignes de vue sont bonnes.

Forêt « Light » : Bloque la ligne de vue à partir du troisième hexagone de forêt.

Forêt « Heavy » : Bloque la ligne de vue à partir du deuxième hexagone de forêt, même si celle-ci est « light ».

**NB :** Les autres unités n'influencent pas la ligne de vue.

**2/ Les** joueur compte le nombre d'hex qui le sépare de sa cible, il détermine alors la difficulté de son tir en ajoutant à la base de réussite du tir, si la valeur est supérieure à 12, le tir est impossible.

Un tir a une base de réussite de 4.

Les modificateurs à prendre en compte sont : La distance ( voir fiche profil ), le mouvement de l'attaquant ( immobile, marche ou court ), le mouvement de la cible (tableau ci-dessous) et modificateur de terrain ( +1 si dans une forêt « Light » et + 1 par les forêts « lights » traversées ou + 2 dans les forêts « heavy » et +2 par les forêts « heavy » traversées).

Mouvement	0-2 hexs	3-4 hexs	5-6 hexs	7-9 hexs	10-17 hexs	18-24hexs	25+hexs
Modificateur	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6

**NB :** On ne peut pas cibler plusieurs cibles avec un même Mech.

**Toucher :** Jeter 2d6, si le résultat est supérieur ou égal au nombre nécessaire, vous touchez.

**3/Déterminer l'impact :** Jetez 2D6 pour voir où vous touchez.

**4/Les** dommages : Chaque arme a une valeur propre de dommages.

Si une ou les deux jambes sont détruites, le Mech ne peut plus bouger ni changer d'orientation. Si le torse ou la tête sont détruits, le Mech est détruit. Si les parties gauches ou droites du torse sont détruites, les bras correspondants deviennent inutilisables.

Si une partie détruite reçoit des dommages, ou que des dommages sur une partie du corps sont en excès ils sont transférés à la partie adjacente conformément au schéma de transfert sur la fiche des Mechs.